

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Musik merupakan salah satu hiburan yang berkembang pesat dan digemari oleh semua kalangan masyarakat. Berbagai macam cara untuk mendapatkan dan mendengarkan musik yakni dapat melalui *Tape Recorder*, *CD*, *HP*, atau *download* melalui internet.

Musik multimedia merupakan sebuah perangkat yang dapat mentransformasi instrumen musik analog menjadi sebuah instrumen musik digital tanpa benar-benar harus memainkan instrumen musik secara langsung dengan menggunakan perangkat digital. Musik elektronik di dasarkan pada komposisi secara elektrik yang menghasilkan suara yang dibuat oleh *VST (Virtual Studio Technology)*. Musik elektronik dapat dimainkan dari berbagai *software* maupun alat-alat yang disediakan, hal ini dikarenakan *software* dan alat-alat ini berkesinambungan dan menghasilkan harmoni dan karakter yang berbeda, gabungan dari alat - alat dan *software* tersebut dapat diaplikasikan ke dalam sebuah komposisi musik, dimana musik elektronik dapat digabung dan diharmonisasikan sesuai yang kita inginkan. *Software* tersebut juga dapat meniru atau mendesain sebuah alat yang dapat menghasilkan suara (*pitch*, *chord*, atau *harmoni*), apa yang harus dimainkan kapan harus dimainkan. Alat ini menggunakan perangkat *MIDI* dalam performanya.¹

¹ Shapiro, Peter (2000). *Modulations: A History of Elektronik Musik*. Caipirinha Productions, Inc. hlm. 254.

Banyak dari kalangan masyarakat memilih jenis musik dari berbagai koleksi pada media pemutar musiknya, tujuannya agar dapat membantu mencari musik yang akan diputar. Setiap pribadi seseorang mempunyai kesukaan terhadap suatu genre musik tertentu. Bukan hanya karakter, tetapi suasana hati seseorang juga ikut mempengaruhi. Seperti halnya musik berjenis Elektronik Musik.

Di masa sekarang, Musik elektronik bahkan bisa diproduksi melalui berbagai aplikasi atau *DAW (digital audio workstation)*. Sehingga, tak jarang para *DJ (Disk Jokey)* dan produser tampil dengan menggunakan perangkat digital dan perangkat *live (midi controller)* mereka. Jenis musik ini menggunakan *virtual instrument* dan pengolahan *oscillator* untuk menghasilkan berbagai macam suara yang tidak dapat diproduksi pada instrumen tradisional.

Si Ganjua Lalai adalah cerita rakyat dari *Padang Tarok, Kabupaten Agam* yang terletak di provinsi *Sumatra Barat*. Cerita bertema kepahlawanan ini ditulis oleh *Tulis Sutan Sati*. *Si Ganjua Lalai* adalah nama anak perempuan dari *Rajo Babandiang* dan *Sadun Saribai*. Cerita ini menceritakan tentang aksi kepahlawanan *Si Ganjua Lalai* dalam membalaskan kematian ayahnya kepada musuhnya yaitu *Rajo Nan Panjang*.²

Di suatu tempat di daerah *Padang* hiduplah sepasang suami istri dan kedua anaknya. Sepasang suami istri itu adalah *Rajo Babandiang* dan *Sadun Saribai*. Mereka mempunyai anak laki-laki dan perempuan yang bernama *Mangkutak Alam* dan *Si Ganjua Lalai*. Kedua anak ini mempunyai sifat yang berbeda. Sabai sering

² Tri Sutan Sati (1993). *Cerita Legenda Minangkabau: Si Ganjua Lalai*. Jakarta hlm. 3.

kali membantu ibunya di rumah, sedangkan *Rajo Mangkutak* sering kali bermain layang-layang hingga kulitnya berwarna hitam karena sinar matahari.

Berbeda dengan penampilan adiknya, *Sabai* mempunyai paras yang cantik dan rupawan. Bahkan kecantikannya diketahui oleh semua orang, termasuk *Rajo Nan Panjang*. *Rajo Nan Panjang* adalah seorang yang sangat disegani di kampung *Situjuh*. *Rajo Nan Panjang* mengirimkan pengawalnya ke rumah *Rajo Babandiang* untuk melamar *Si Ganjua Lalai*. Namun, lamaran itu ditolak dan *Rajo Babandiang* bahkan menantang *Rajo Nan Panjang* untuk bertarung.

Rajo Nan Panjang pun menerima tantangan itu, ia pun datang dengan pengawalnya dan perkelahian pun berlangsung. Perkelahian itu rupanya berlangsung lama, tetapi para pengawal telah tumbang lebih dulu. *Rajo Babandiang* dan *Rajo Nan Panjang* masih terus berkelahi sampai akhirnya *Rajo Babandiang* terkena peluru oleh salah satu pengawal dari *Rajo Nan Panjang* yang muncul secara tiba-tiba dari semak-semak.

Rajo Babandiang pun tergeletak dan tak bergerak kejadian ini dilihat oleh seorang gembala. Gembala ini kemudian pergi ke rumah *Rajo Babandiang* untuk memberitahukan kejadian tersebut kepada keluarga *Rajo Babandiang*. Sesampainya di rumah *Rajo Babandiang*, gembala itu bertemu dengan *Sabai* dan memberitahu kejadian itu. *Sabai* pun berlari ke tempat kejadian. Di tengah jalan, *Sabai* bertemu dengan *Rajo Nan Panjang* dan pengawalnya.

Sabai bertanya tentang kecurangan *Rajo Nan Panjang*, tetapi *Rajo Nan Panjang* hanya tertawa seakan-akan mengejek kematian *Rajo Babandiang*. *Sabai* pun tidak bisa menahan amarahnya. Saat itu jua *Sabai* langsung menarik pelatuk

senapan yang ia bawa dari rumah. Peluru mengenai dada *Rajo Nan Panjang* dan ia langsung terjatuh dari kuda. Pengawal *Rajo Nan Panjang* pun langsung berlari. *Sabai* pun berlari menuju tempat ayahnya. Ia sangat sedih ketika mengetahui bahwa ayahnya sudah tidak bernyawa lagi.³

Dari cerita di atas pengkarya mendapatkan ide garapan musik kedalam bentuk komposisi musik multimedia. Dalam karya ini pengkarya menggunakan pendekatan kepada instrumen musik tradisional daerah *Minangkabau*, yang nantinya bunyi dari instrumen musik yang menjadi *fundamental* di daerah *Minangkabau*, di produksi dan untuk dijadikan sebuah *Sampler* yang pengkarya garap di dalam karya ini. Karena pada zaman modern ini generasi muda lebih menyukai musik yang mendominasi di daerah yang berkembang seperti di perkotaan dibandingkan dengan musik tradisional daerah yang menjadi identitasnya sendiri, sehingga musik tradisional menjadi kurang diminati dan dianggap kuno, bahkan generasi sekarang banyak yang tidak mengenal musik daerah yang merupakan identitasnya sendiri.

Dari fenomena di atas pengkarya menerapkan konsep *sound design* dan musik ilustrasi terhadap karya yang berjudul *Si Ganjua Lalai*. *Sound Design* merupakan salah satu teknik mengolah audio yang terdapat pada musik elektronik. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan.

Pada karya ini *Si Ganjua Lalai* memiliki bentuk 3 bagian komposisi musik ilustrasi yaitu, bagian A musik tradisional *Minangkabau* yang menggambarkan secara singkat bagaimana cantik dan anggunnya *Si Ganjua Lalai*, bagian B musik

³ Sutan Sati, Tri. 1993. *Cerita Legenda Minangkabau: Si Ganjua Lalai*. Jakarta: hlm. 3.

elektronik yang menggambarkan konflik antara ayah *Si Ganjua Lalai* yang bernama *Rajo Babandiang* dengan musuhnya *Rajo Nan Panjang*, bagian C penggabungan musik elektronik dan musik tradisional Minangkabau yang menggambarkan kesedihan sekaligus ketegaran *Si Ganjua Lalai* dalam menghadapi sebuah permasalahan besar. Karya "*Si Ganjua Lalai*" ini sendiri merupakan sebuah karya multimedia dalam bentuk musik ilustrasi dalam pengolahan *Sound Design* dimana semua audio yang telah di diproduksi diperdengarkan dalam bentuk komposisi musik multimedia.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan ketertarikan pengkarya terhadap cerita *Si Ganjua Lalai* maka munculah ide penggarapan karya ini. Pada uraian latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut : Bagaimana penerapan *sound design* pada karya "*Si Ganjua Lalai*" dalam bentuk komposisi musik ilustrasi multimedia.

C. TUJUAN DAN KONTRIBUSI PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan pengkarya membuat sebuah karya yang berjudul *Si Ganjua Lalai* adalah membuat sebuah bentuk komposisi musik elektronik yang merupakan gabungan dari dua jenis musik yang berbeda. Merujuk pada fenomena musik zaman sekarang yang diterapkan pada teknik *sound design* dengan menggunakan perangkat multimedia yang dibuat melalui sebuah sample dari instrumen tradisional *Minangkabau* yang dapat digunakan untuk sebuah produksi komposisi musik multimedia ini.

2. Kontribusi Penciptaan

- a) Sebagai bahan buku pendukung dalam produksi dan pertunjukan musik multimedia, khususnya prodi seni musik ISI Padang Panjang dengan minat Musik Multimedia.
- b) Menambah wawasan tentang teknik yang dapat diterapkan pada musik elektronik dan pengolahan *sound design*.
- c) Memberikan sebuah inovasi baru terhadap musik elektronik yang sedang berkembang pada zaman sekarang.

D. KEASLIAN KARYA

Karya *Si Ganjua Lalai* ini bukanlah hasil meniru karya yang sudah ada, meskipun ada juga karya – karya multimedia yang mengarah kepada penerapan teknik *sound design* dengan tujuan yang berbeda. Referensi keaslian karya dilakukan untuk menelaah sumber – sumber yang mempunyai relevansi dengan produksi karya ini, untuk menghindari duplikasi dari produksi karya seni yang pernah dilakukan oleh pihak – pihak lain. Pengkarya meninjau beberapa literatur dan pertunjukan yang berhubungan dengan produksi karya seni ini diantaranya :

Karya Multimedia dari Andre Junaedi, dalam karyanya yang berjudul ‘*Marantau*’ (2019), dalam karya ini Andre Junaedi menggarap suara instrumen musik tradisional dan modern yang di desain ulang serta dieksplorasikan secara *live performance* demi menciptakan *sound design* melalui proses *recording* dan *processing* sehingga menciptakan bentuk baru sebuah *sound sampler*. Berbeda dengan karya ini adalah penggarapannya mengangkat sebuah fenomena cerita dari perjalanan hidup seseorang

tokoh Minangkabau. Dimana karya dari Andre junaedi mengarah kepada *Design Oscillator* yaitu suara yang dihasilkan melalui gelombang audio digital dan diterjemahkan kembali oleh audio digital menjadi sebuah sound, sedangkan pengkarya mengarah kepada instrumen musik tradisional Minangkabau di mana sampler di ambil dari bunyian instrumen yang didesain ulang kedalam karya sehingga menciptakan suasana yang diinginkan, jadi sampler yang digunakan adalah suara dari alat musik tradisional yang menjadi fundamental dari karakter musik Minangkabau, baik dari hasil recording maupun manipulasi software *VST*.

Berdasarkan pengamatan dari karya di atas, maka ini menjadi bahan acuan terhadap pengkarya untuk membuat sebuah komposisi musik elektronik yang berjudul “*Si Ganjua Lalai*” dengan teknik pengolahan *Sound Design*, karena terdapat beberapa kesamaan pada format penyajian karyanya dimana karya berbentuk musik elektronik. Namun terdapat beberapa perbedaan dengan karya sebelumnya seperti penggarapan dan konsep musiknya. Pada karya *Marantau* musik yang dibuat berdasarkan fenomena cerita dan tidak menghadirkan tokoh dalam cerita tersebut, sedangkan dalam karya *Si Ganjua Lalai* mengangkat cerita dari sosok tokoh yang menjadi tema utama pada penggarapan karya ini. Pada karya *Si Ganjua Lalai* lebih menekankan alur cerita yang diterapkan pada konsep *sound design*, sedangkan karya *Marantau* lebih menekankan teknik *live looping* pada elektronik musik yang disajikan.